NES-LJ-FAH

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from www.Boxoft.com to remove the watermark

SOLAR JETMAN

HUNT FOR THE GOLDEN WARPSHIP
LA CHASSE AU VAISSEAU D'OR

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système de Jeu Nintendo

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu SOLAR JETMAN★ de Nintendo.

Ce livret vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver aux fins de référence future.

Table des matières

Le scénario de Solar Jetman 3
Les Commandes 4
Mode d'emploi 5
Armement et équipement 9
Tableau des résultats 10
Extra-terrestres 11
Mot de passe 12

Conseils d'utilisation

1) Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé dans des endroits soumis à des température extrêmes. Évitez de le cogner ou de le laisser tomber Ne le démontez pas.
2) Évitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas. Cela pourrait endommager le jeu.
3) Ne le nettoyez pas avec du benzène, des solvants à peinture, de l'alcool ou d'autres produits similaires.
4) Assurez-vous que votre console Nintendo Entertainment System soit toujours hors tension avant d'insérer ou de retirer votre cartouche de jeu.

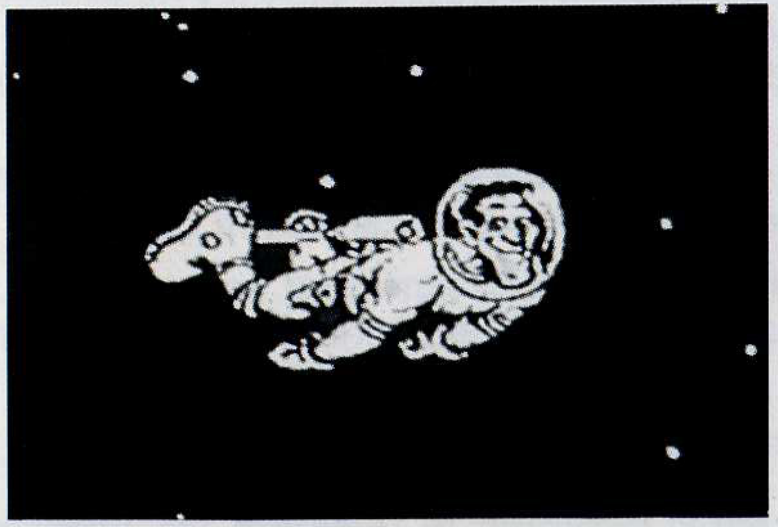
Remarque: Puisque Nintendo ne cesse d'améliorer ses produits, les caractéristiques et la conception des systèmes de jeu Nintendo sont sous réserve de modifications sans préavis.

TM & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
©1990 Nintendo Co., Ltd.
★ TM & ©1990 Rare Ltd., Licensed exclusively to Tradewest, Inc. Licensed from Tradewest, Inc.

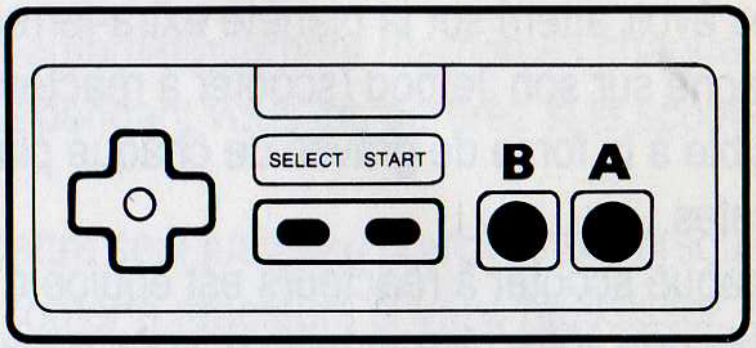
Le scénario de Solar Jetman

The Golden Warpship (Le Vaisseau d'or) était le plus puissant navire spatial de la flotte galactique de Solar Jetman. Mais c'était avant que des pirates extra-terrestres ne s'en soient emparé lors de sa dernière mission. Maintenant il gît démonté, ses morceaux dispersés partout dans la galaxie, et Solar Jetman est le seul espoir de le récupérer

Ce ne sera pas une tâche facile pour notre héros interplanétaire. Solar Jetman doit orienter ses recherches au travers de douze mondes extra-terrestres menaçants afin de reconstruire le Vaisseau d'Or Chaque monde est rempli d'armées sauvages, de trous noirs, de forces de gravitation extrêmes, de «Warp zones» et de pièges mortels. Lorsque Solar Jetman aura reconstruit le Vaisseau d'Or il pourra foncer pour faire face à l'ultime défi qui l'attend.



Commandes de Jeu



Manette multidirectionnelle:

Gauche = Pour tourner en sens inverse des aiguilles d'une montre

Droite = Pour tourner dans le sens des aiguilles d'une montre

Haut = Protections hors fonction

Bas = Protections en fonction

Bouton A. Appuyez sur ce bouton pour faire feu

Bouton B: Appuyez sur ce bouton pour donner de la puissance

Bouton Select: Utilisé avec le bouton A ou B, permet d'augmenter la puissance. Dans le mode Pause, appuyez sur ce bouton pour choisir une carte, si le système de carte a été acquis.

Bouton Select + A: Pour déclencher l'armement optionnel.

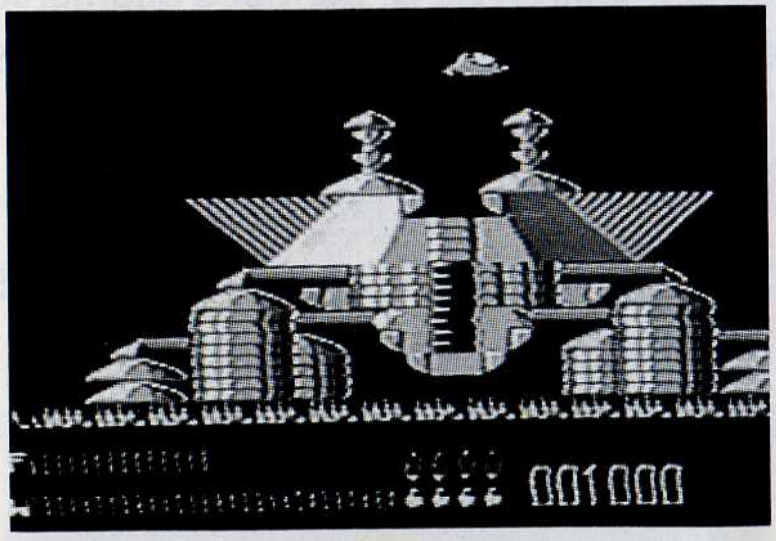
Bouton Select + B: Pour utiliser la pleine puissance lorsque vous êtes équipé d'accélérateurs.

Bouton Start: Appuyez sur ce bouton lorsque vous êtes prêt à jouer ou pour faire une pause dans le jeu.

Mode d'emploi

Après avoir atterri sur la planète extra-terrestre, Solar Jetman sort de son vaisseau d'attache sur son Jetpod (scooter à réacteurs), prêt pour l'exploration. Ce scooter est sensible à la force de gravité de chaque planète, ce qui rend les manoeuvres parfois délicates.

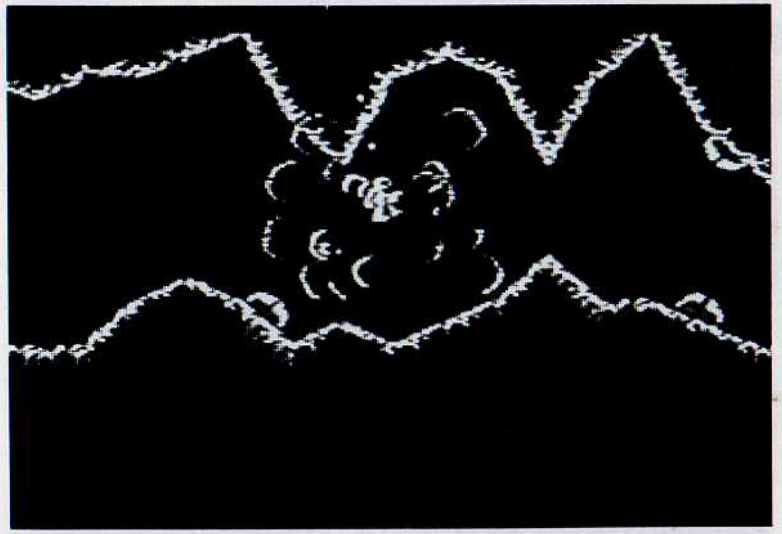
Chaque scooter à réacteurs est équipé d'une réserve limitée de carburant. S'il vous semble que votre niveau baisse, vous pouvez avoir à retourner à votre vaisseau d'attache pour refaire le plein. La plupart des planètes ont des bidons de carburant éparpillés à la surface, qui peuvent être obtenus en tirant un projectile. Le vaisseau d'attache lui aussi doit être complètement réapprovisionné en carburant avant de pénétrer dans le trou noir et de récupérer une partie du Vaisseau d'Or



Le scooter à réacteurs peut utiliser ses réserves illimitées de munitions en tirant devant lui. Des armements plus puissants peuvent être achetés lorsqu'un nombre suffisant de points a été gagné.

L'armement optionnel et les équipements sont automatiquement réamorcés chaque fois que le scooter retourne au vaisseau d'attache. Cependant vous les perdrez si le scooter est détruit.

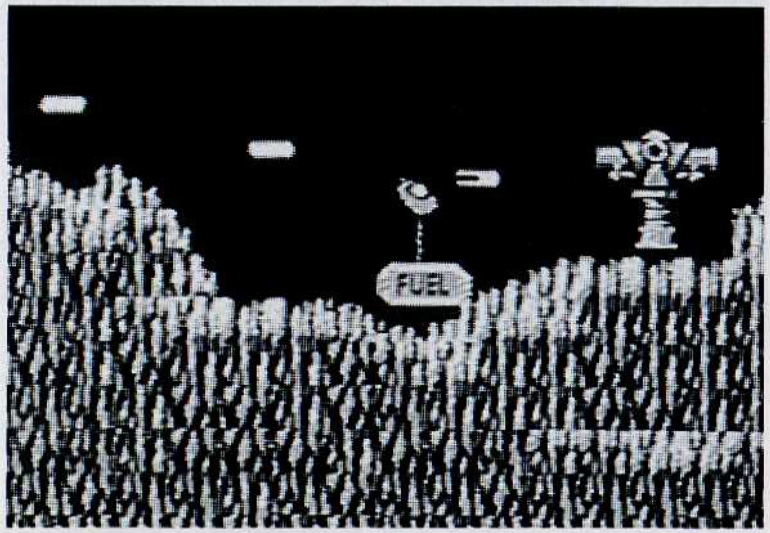
S'il est détruit, Solar Jetman continuera à se battre seul jusqu'au bout; même lorsqu'il est le plus vulnérable. Vous aurez un nouveau scooter à réacteurs si vous réussissez à retourner au vaisseau d'attache en un seul morceau.



Des articles extra-terrestres sont éparpillés d'un bout à l'autre de chaque planète. Votre rayon tracteur se mettra automatiquement en marche lorsque vous vous approcherez assez près du butin. Mais attention. Vous devrez désactiver vos protections pour utiliser votre rayon tracteur et votre puissance sera réduite lorsque vous remorquerez le butin.

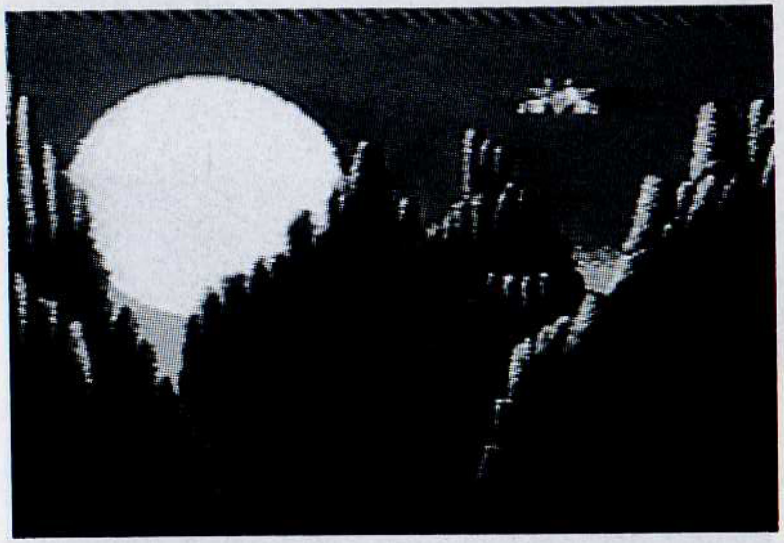
Lorsque vous avez attrapé un objet extra-terrestre, vous pouvez le ramener à votre vaisseau mère pour l'analyser Certains sont très précieux, et certains très bien gardés. En cherchant bien, vous pouvez découvrir une manière plus facile de transporter votre butin au vaisseau d'attache.

Tant que vous n'aurez pas récupéré tous les articles essentiels d'une planète, vous n'aurez pas le choix de décoller lorsque vous retournerez à votre vaisseau d'attache. Si tous les articles ont été rassemblés, le décollage se fera automatiquement lors de votre retour dans le vaisseau d'attache.



Après avoir récupéré la pièce manquante du Vaisseau d'Or et rempli les réservoirs avec suffisamment de carburant, vous aurez le choix de rester sur la même planète ou bien de poursuivre votre voyage vers le monde suivant.

Que la chance soit avec vous dans votre quête du Vaisseau d'Or! Vous ne pouvez vous imaginer quelles surprises vous attendent...

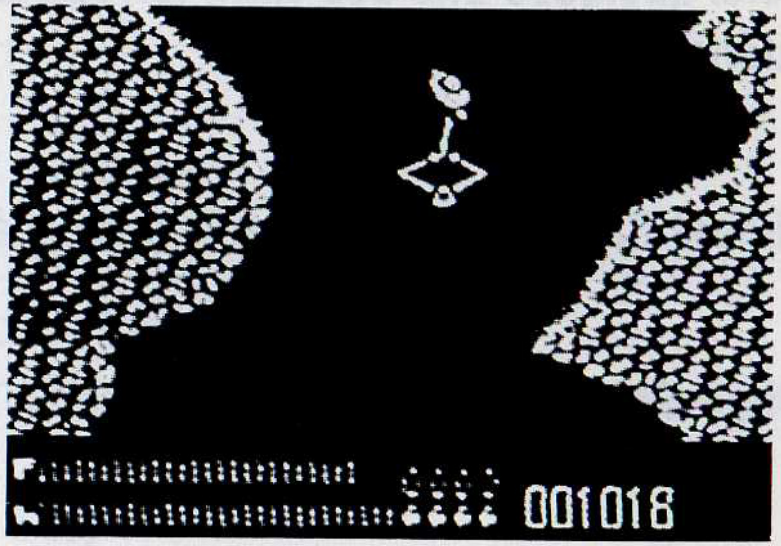


Armement et équipement

Après avoir accumulé suffisamment de points, vous avez la possibilité d'acheter un supplément d'armes et d'équipement au Comptoir d'Echange Interplanétaire (Interstellar Marketing Co. Trading Post).

Vous découvrirez que certains extra-terrestres sont plus vulnérables à certaines armes que d'autres.

Tableau des résultats



Niveau de carburant

Niveau de munitions

Vies restantes

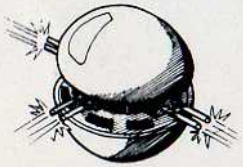
Points accumulés

Extra-terrestres

Voici quelques-uns des extra-terrestres et des obstacles qui attendent Solar Jetman:

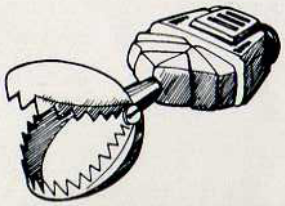
Limpet Cannon: Robots tireurs accrochés aux rochers.

Mega-Gravity Planets: Trop fortes pour leur résister



Saucer Forcers: Extra-terrestres mortels qui se battent jusqu'à la mort.

Double-Barrelled Piston Pumpers: Deux fois plus méchant. Pré-programmés pour détruire



Crystal Snappers: La secousse du jugement dernier vous attend.

Mot de passe

Un système de mot de passe vous permet de reprendre votre partie au niveau où vous l'avez quittée.

Fonctionnement du mot de passe

Le mot de passe est un code de douze caractères alphabétiques donné au début de chaque niveau et à la fin de la partie.

1 Sélectionnez l'option mot de passe lors du démarrage du jeu en utilisant le bouton Select.
2. Appuyez sur le bouton START
3. Entrez votre mot de passe en utilisant DROITE/GAUCHE sur votre manette multidirectionnelle pour commander le changement de lettre.
   Changez les lettres en utilisant HAUT/BAS sur votre manette multidirectionnelle.
   HAUT = Dans le sens contraire de l'alphabet.
   BAS = dans le sens de l'alphabet.
4. Pour commencer à utiliser votre mot de passe, appuyez sur le bouton A ou B. Pour vous rendre à la planète 1 appuyez sur le bouton START Le mots de passe corrects sont acceptés lorsque vous appuyez sur le bouton START

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant or revendeur de TV pour plus de détails.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B. V (''BANDAI'') garantit à l'acheteur premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK (''Cartouche'') (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'éxécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparait durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B. V
Attention: Nintendo Service Technique
B.P 271-1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service Technique au no. 02/479.80.98 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle été modifiée après acquisition.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cassette ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16(1) 34 64 77 55.

MEMO

Dit zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde
Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit een compleet en passend Nintendo systeem waarborgt

Fijn dat je spelcassette SOLAR JETMAN★ van het Nintendo Entertainment System™ (NES) hebt uitgekozen.

Lees voor een goed gebruik van je nieuwe spel deze handleiding aandachtig door; berg hem daarna goed op, zodat je er later nog eens in kunt kijken.

INHOUD

Het Solar Jetman verhaal 19
Besturing van het spel 20
Hote te spelen 21
Wapens en benodigdheden 25
Scorebord 26
Buitenaardse wezens 27
Paswoordsysteem 28

WAARSCHUWINGEN

1) Dit is een technisch precisie spel. Niet opbergen op zeer warme of koude plaatsen. Niet stoten of laten vallen. Haal het niet uit elkaar
2) Voorkom het aanraken van de aansluitingen. Zorg dat ze niet nat of vuil worden dit kan het spel schade toebrengen.
3) Niet schoonmaken met benzine, verfverdunner, alcohol of andere oplosmiddelen.
4) Zet voordat je de cassette in of uit het Nintendo Entertainment System haalt het apparaat altijd uit.

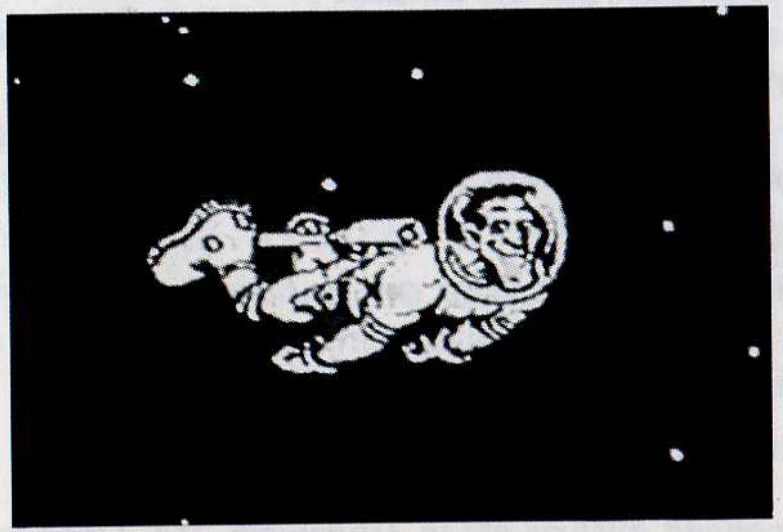
N.B.: Nintendo behoudt zich het recht voor om zonder kennisgeving vooraf wijzigingen in zijn produkten en/of produktbeschrijvingen aan te brengen als dit tot doel heeft het produkt te verbeteren.

TM & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
©1990 Nintendo Co., Ltd.
★ TM & ©1990 Rare Ltd., Licensed exclusively to Tradewest, Inc. Licensed from Tradewest, Inc.

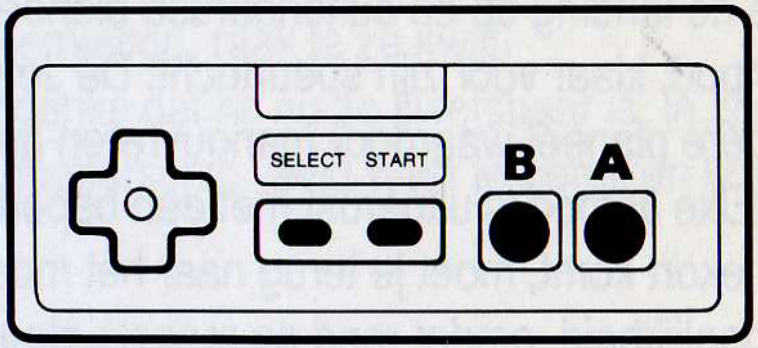
HET SOLAR JETMAN VERHAAL

Eens was het Golden Warpship het sterkste ruimteschip van Solar Jetman's ruimtevloot. Maar dat was voordat het schip op haar laatste missie overmeesterd werd door vreemde ruimtepiraten. Het oorlogsschip zweeft nu in onderdelen door de melkweg. De enige hoop om het schip nog terug te winnen is Solar Jetman.

Dit zal geen eenvoudige taak zijn voor onze ruimteheld. Op zijn speurtocht naar de verschillende onderdelen van het Golden Warpship moet onze held door twaalf bedreigende werelden van de verschillende buitenaardse wezens met hun oorlogszuchtige legers, zwarte gaten, extreme zwaartekrachten, versnelde tijdzones en dodelijke mijnen. Zodra Solar Jetman het oorlogsschip herbouwd heeft, kan hij zich klaarmaken voor de laatste uitdaging die hem wacht.



BESTURING VAN HET SPEL



Vierpuntsdrukknop:
Links = Draai tegen de wijzers van de klok in
Rechts = Draai met de klok mee
Boven = Schilden uit
Onder = Schilden aan

Knop A: Indrukken om te schieten.

Knop B: Indrukken om te steken.

Select knop: Samen met knop A of B kun je krachtiger steken of schieten. In de pauze toestand, druk je op selectknop om de kaart te bekijken.

Select + knop A: Indrukken om alle munitie in een keer af te schieten.

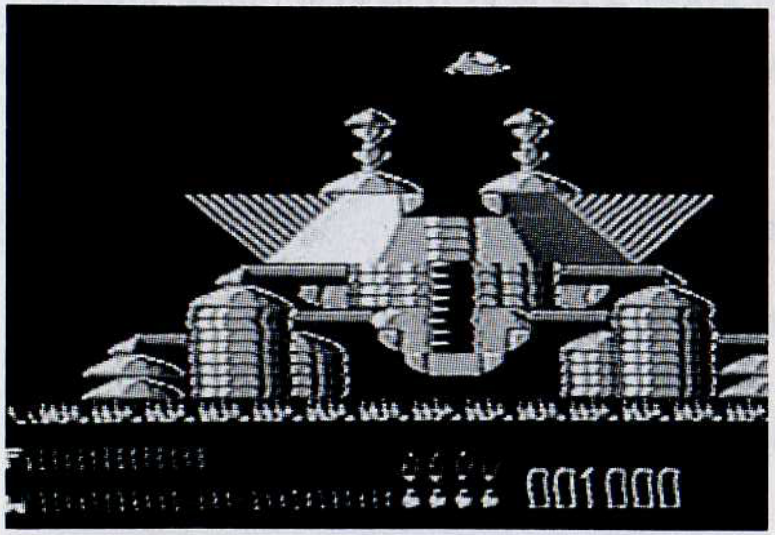
Select + knop B: Indrukken voor extra steekkracht.

pauzeren tijdens het spelen.

HOE TE SPELEN

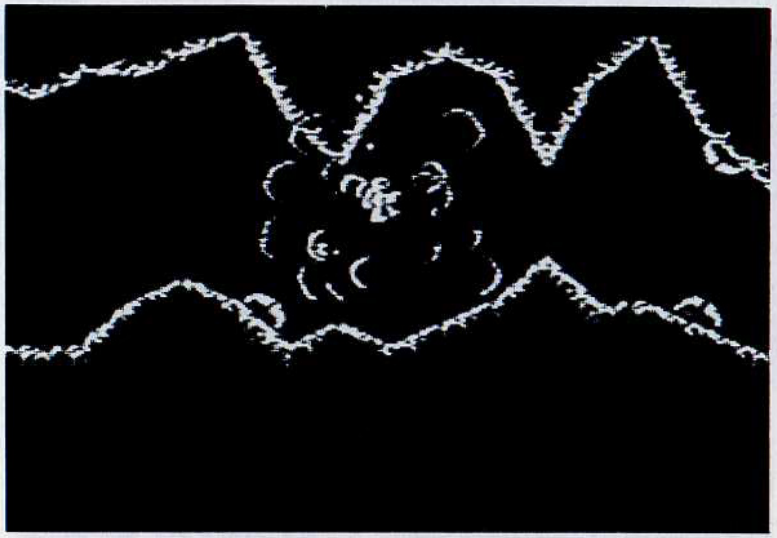
Na de landing op de buitenaardse planeet, verlaat Solar Jetman het moederschip in zijn Jetpod, klaar voor zijn speurtocht. De Jetpod is zeer gevoelig voor de zwaartekrachten van iedere planeet waardoor manouvreren gevaarlijk kan zijn.

Elke Jetpod is uitgerust met een beperkte hoeveelheid brandstof. Als het er op lijkt dat je tekort komt, moet je terug naar het moederschip om te tanken. Er is nog een andere mogelijkheid, omdat rond de meeste planeten vaten brandstof zweven die je kunt gebruiken door ze lek te schieten. Het moederschip zelf moet volledig bijgevuld zijn voordat je het zwarte tijdsgat in kunt gaan om daar een stuk van het Golden Warpship te vinden.



De Jetpod kan haar complete voorraad kogels afvuren in de richting waarin je kijkt. Wanneer er genoeg punten verdient zijn, kunnen sterkere wapens verkregen worden. Iedere keer dat de Jetpod naar het moederschip terugkeert, worden automatisch wapens en uitrusting bijgevuld. Maar als de Jetpod wordt vernietigd, raak je ze kwijt.

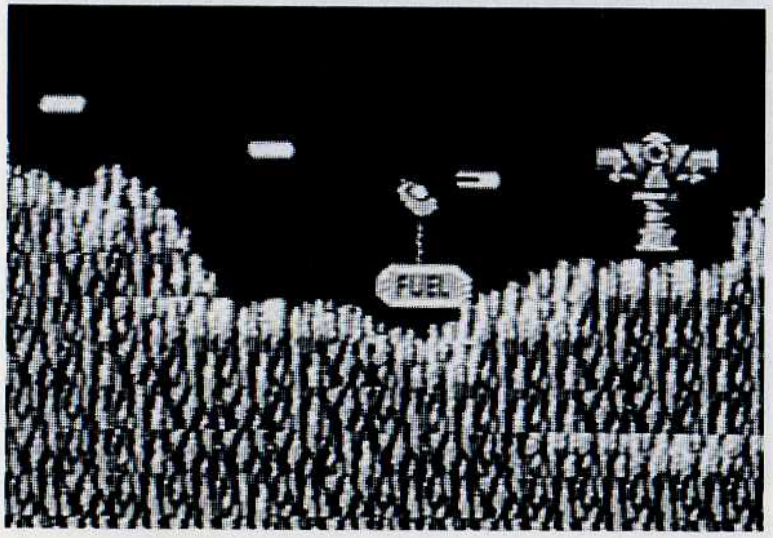
Als de Jetpod vernietigd is zal Solar Jetman, ondanks dat hij nu zo kwetsbaar is, in zijn eentje doorvechten tot het eind. Wanneer hij het moederschip veilig weet te bereiken krijgt hij een nieuwe Jetpod.



Rond iedere planeet zweven buitenaardse voorwerpen. Zodra je dicht genoeg bij je buit bent, wordt de grijparm automatisch geactiveerd. Maar pas op. Voordat dit gebeurt moet je er wel voor gezorgd hebben dat je je schilden verwijderd hebt. Tijdens het voortslepen van de buit is je steekkracht afgenomen.

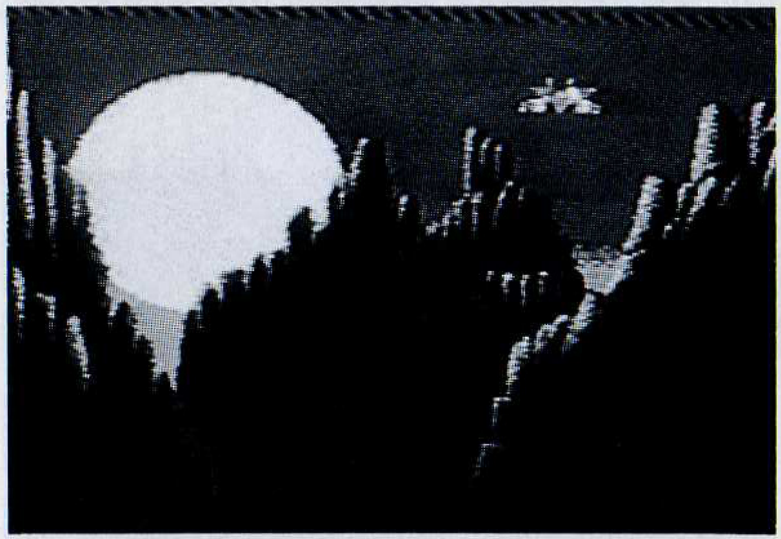
Zodra je een buitenaards voorwerp in je bezit hebt, kun je het naar het moederschip brengen om het daar te laten onderzoeken. Sommige voorwerpen zijn heel waardevol. Sommige zijn goed bewaakt. Als je het vaak doet, kun je een eenvoudiger manier vinden om je buit naar het moederschip te vervoeren.

Zolang je niet alle belangrijke voorwerpen van een planeet verzameld hebt, krijg je niet de mogelijkheid om hem te vernietigen wanneer je het moederschip weer betreed. Als je dat wel gedaan hebt gaat de vernietiging automatisch bij terugkomst.



Nadat je een missend stukje van het Golden Warpship verovert hebt en het moederschip genoeg brandstof bijgetankt heeft, krijg je de keuze om op de planeet te blijven waar je nu bent, of om je reis voort te zetten naar de volgende wereld.

Veel geluk op je speurtocht naar het Golden Warpship. Je kunt nooit weten wat voor verassingen je te wachten staan...

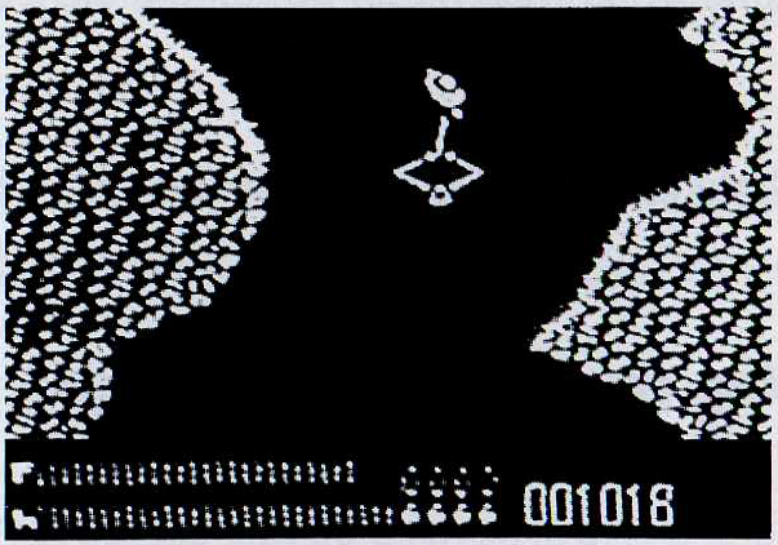


WAPENS EN BENODIGDHEDEN

Wanneer je genoeg punten verzameld hebt, kun je extra wapens en benodigdheden verkrijgen van de Interstellar Co.Trading Post.

Je zult ontdekken dat sommige buitenaardse wezens extra gevoelig zijn voor bepaalde wapens.

SCOREBORD



Benzinemeter

Wapenvoorraad

Behaalde punten

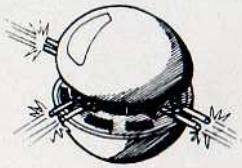
Levens Punten

BUITENAARDSE WEZENS

Enkele buitenaardse wezens en obstakels die Solar Jetman tegenkomt:

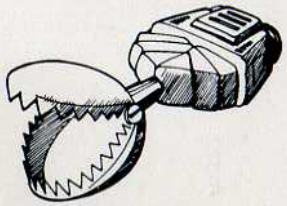
Slakkekanon Op stenen schietende robots.

Mega zwaartekrachtplaneet Te sterk om te weerstaan.



Schotelvechter Militaire zelfmoordcommando's

Dubbelloops vaten zuiger Twee keer zo slecht, geprogrammeerd voor vernietiging.



Kristallen happers Het grote onheil wacht je op

PASWOORDSYSTEEM

Het paswoordsysteem stelt je in staat om verder te gaan waar je gestopt was.

Paswoord instructie

Het paswoord is een 12 letterige code die je krijgt bij de start van ieder nieuw niveau en bij Game Over

1 Kies het paswoord met behulp van de select knop.
2. Druk op START
3. Voer je wachtwoord in met behulp van de LINKS/RECHTS knop van je vierpuntsdruktoets. Verander van letter met behulp van OMHOOG/OMLAAG.
   OMHOOG = terugbladeren in het alfabet.
   OMLAAG = vooruitbladeren in het alfabet.
4. Om gebruik te maken van het paswoord, druk je A of B in. Als je planeet 1 wilt verlaten, druk je op de STARTKNOP Legale paswoorden worden alleen geaccepteerd als je op de STARTKNOP drukt.

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

90 DAGEN GARANTIE
Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V ("BANDAI") garandeert aan de eerste consument koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak ("Pak") (met uitzondering van Game Pak Accessoires en Robot onderdelen) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V
T.a.v. Nintendo Service
Postbus 564
3430 AN Nieuwegein
Holland
Tel.. 03402-51353

BANDAI B.V
Attn. Nintendo Service Technique
B.P. 271
1020 Brussel
Belgique
Tel.. 02-4798098

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden en zulks naar keuze van BANDAI tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u vantevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03402-51353 (Nederland), of 02-4798098 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

Nintendo®

BAN DAI

DISTRIBUTED BY BANDAI
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUÉ PAR BANDAI
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIMÉ AU JAPON